ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ РУДА

ПРОВЕРКИ (СТР. 5)

Обычная проверка: Навык + Связанная характеристика против порога успеха.
Встречная проверка: Навык атакующего + Связанная характеристика против Навыка защищающегося + Связанной характеристики.
Без изучения: Связанная характеристика – 1 против порога успеха.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).
Переброс: если обстоятельства проверки не изменились, набор кубиков можно перебросить со штрафом в 2 кубика.
Использование преимущества:

- Бонус преимущества можно применить только один раз за действие.
- Максимальное количество очков преимущества — 7.
- Очки преимущества, накопленные сверх вашего уровня характеристики, исчезнут после завершения разыгрываемой ситуации.

Получаемый бонус преимущества зависит от количества очков, которые вы тратите за один раз.

РАУНДЫ БОЯ И ХОДЫ ИГРОКОВ (СТР. 8)

- **Инициатива:** персонажи бросают кубики инициативы и добавляют суммарное значение к уровню инициативы.
- Раунд боя — один ход каждого участника боя; примерная длительность в мире игры — 3 секунды.
- В свой ход каждый участник боя может выполнить 1 простое и 1 сложное действие.
- За каждый кубик инициативы игрок получает 1 дополнительное простое действие.
- Вместо сложного действия можно выполнить простое. Вместо 4 простых действий можно выполнить 1 сложное.

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ (СТР. 8)

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ	СЛОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Встать (И)	Атаковать (И)
Найти укрытие (И)	Выхватить/выкрасть (Л)
Перезарядить смартган (И)	Использовать навык (И)
Переместиться (И)	Использовать простое устройство (И)
Распластаться (И)	Перезарядить оружие (И)
Уронить предмет (Л)	Подготовить оружие (И)
	Поднять/положить предмет (И)
	Рассмотреть поближе (И)
	Рывок (И)
	Уговорить (Л)

БОНУСЫ ПРЕИМУЩЕСТВА (СТР. 6)

1 ОЧКО ПРЕИМУЩЕСТВА

- Перебросить 1 кубик (после броска).
- Добавить 3 к своему показателю инициативы (в любое время).

2 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- +1 к значению на любом из кубиков (после броска).
- Дать 1 очко преимущества союзнику (в любое время).
- Убрать 1 очко преимущества у противника (перед броском).

3 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить 1 успех (в любое время).
- Вылечить 1 оглушающий урон (в любое время).

4 ОЧКА ПРЕИМУЩЕСТВА

- Добавить уровень характеристики Преимущество к набору кубиков; шестёрки подрываются (перед броском).

ЭТАПЫ БОЯ (СТР. 7)

1. НАБИРАЕМ КУБИКИ

Атакующий персонаж: навык обращения с используемым оружием + Проворство.
Защищающийся персонаж: Реакция + Интуиция.
Гарантирование успеха: 1 успех за каждые 4 кубика (с округлением в меньшую сторону).

2. РАСПРЕДЕЛЯЕМ ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

- Сравните значение атаки оружия со значением защиты цели. Персонаж, значение которого выше на 4 и более, получает дополнительное очко преимущества.
- Погода, людская толпа, особые устройства влияют на преимущество персонажей. Ведущий начисляет очко преимущества тому, кому окружение даёт преимущество. Если же невыгодное положение компенсируется чем-то другим, никто не получает преимущество.
- Затем ведущий проверяет, какое ещё снаряжение есть у персонажей и даёт ли оно преимущество в конкретной ситуации.

3. БРОСАЕМ КУБИКИ И ПОЛЬЗУЕМСЯ ПРЕИМУЩЕСТВОМ

- Примените бонусы преимущества перед броском (по желанию).
- Бросьте кубики, затем посчитайте успехи и единицы (если единиц больше половины — происходит сбой).
- Примените бонусы преимущества после броска (по желанию).
- Если у атакующего персонажа больше успехов, чем у защищающегося, то атакующий попадает и разница между успехами добавляется к базовой силе урона оружия. Если у защищающегося персонажа больше успехов — атакующий промахивается.

4. ВЫДЕРЖИВАЕМ УРОН

- При промахе пропустите этот и следующий этапы.
- При попадании защищающийся персонаж выполняет проверку сопротивления урону — бросает набор кубиков по уровню Тела. Каждый успех отменяет 1 урон (на этом этапе также могут быть использованы бонусы преимущества).

5. ПОЛУЧАЕМ УРОН

- Урон, оставшийся после 4-го этапа, учитывается на соответствующем счётчике состояния.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА БОЯ (СТР. 8)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Переместиться: персонаж перемещается на 10 метров.
Рывок: персонаж перемещается на 15 метров, а также выполняет проверку Атлетика + Проворство и за каждый успех добавляет 1 метр.

ДИСТАНЦИЯ

Вплотную: 0–3 метра
Близкая: 4–50 метров
Средняя: 51–250 метров
Дальняя: 251–500 метров
Экстремальная: 501 метр и более

РЕЖИМ СТРЕЛЬБЫ

Одиночный выстрел (ОВ): делая одиночный выстрел (1 патрон), вы не модифицируете параметры оружия. На карте оружия по умолчанию указаны параметры именно для одиночного выстрела.

Короткая очередь (КО): два быстрых выстрела подряд (2 патрона). При этом вы уменьшаете значение атаки на 2, но увеличиваете силу урона на 1.

Длинная очередь (ДО): вы можете направить длинную очередь (4 патрона) на одного противника — при этом вы уменьшаете значение атаки на 4, но увеличиваете силу урона на 2 — либо атаковать сразу двух противников двумя короткими очередями.

РУД

ТРОЛЛЬ, УЛИЧНЫЙ САМУРАЙ

«МНЕ СКАЗАЛИ: НЕ УБИВАТЬ.
Я И НЕ УБИЛ. БЕРИТЕ УЖЕ, ПОКА
ОН НЕ ИСТЁК КРОВЬЮ»

«Я РАБОТАЮ, МНЕ ПЛАТЯТ»

«...»

НАЧАЛО – ЗДЕСЬ

Прочитайте первые две страницы и можете отправляться в приключение! Остальное — дополнительная информация для более глубокого понимания персонажа и его стиля игры, а также таблицы, упрощающие игровой процесс.

1. ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Да-да, это вы! Ваш характер и лоск, ваши слабости и бзики. И, конечно, параметры, определяющие успех ваших действий. Пытаетесь вы убедить менеджера «одолжить» вам несколько нюйен, или пройти незамеченным по следу, или попасть во врага под перекрёстным огнём — всё это решают броски кубиков.

Если на листе персонажа есть что-то, о чём не говорилось в правилах, обсудите это с ведущим. Используйте эти особенности, чтобы стать легендой!

2. ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

Коротко о вашем персонаже. Имя бегущего — это и визитная карточка, и персональный девиз: в общем, то, как вас запомнят в истории. Метатип также чрезвычайно важен для вашей идентичности. Обычный человек, дварф, эльф, тролль, орк — каждый из них обладает уникальными особенностями, свойственными только его виду.

3. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики составляют костяк персонажа. Ваше тело сводит с ума даже ангелов? Ваш разум щёлкает задачи из теории алгоритмов? У вас хватит воли, чтобы завершить любое дело и удержаться от всякого соблазна? Характеристики делают вашего персонажа тем, кто он есть.

4. ИНИЦИАТИВА

В начале боя вы бросаете кубики инициативы (1D6), добавляете сумму значений к вашему уровню инициативы (10) и получаете показатель инициативы. Не забудьте сообщить его ведущему!

ДЕЙСТВИЯ

Бой делится на раунды, раунд — на игровые ходы. В ваш ход вы по умолчанию можете совершить **1 простое и 1 сложное действие**, плюс 1 дополнительное простое действие за каждый ваш кубик инициативы (1). Таблица **«Примеры действий»** на последней странице досье описывает, какие действия вы можете совершать и к какой категории они относятся. На предпоследней странице вы найдёте таблицу **«Примеры действий Руда»**, в которой прописано, что лучше всего получается именно у вас.
Наборы кубиков для этих действий уже рассчитаны, не благодарите.

5. ПРЕИМУЩЕСТВО И ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Получение и использование преимущества — важная часть боя в Shadowrun. Ваш уровень характеристики Преимущество — это количество очков, с которыми вы начинаете бой. Отмечайте получение и использование очков преимущества в соответствующих ячейках. На последней странице прописаны **бонусы преимущества**: поверьте, они способны сильно повлиять на любую драку!

6. ЗНАЧЕНИЕ ЗАЩИТЫ

Это сочетание характеристики Тело, брони и прочих факторов, включая аугментации и магию. Ваше значение защиты (ЗЩТ) сопоставляется со значением атаки (АТК) противника, у кого больше — получает преимущество.

SHADOWRUN®

2 ЛИЧНЫЕ ДАННЫЕ

ИМЯ / ПСЕВДОНИМ Руд

Метатип Тролль **Этнос** Белый

Возраст 29 **Пол** Мужской **Рост** 2,4 м **Вес** 310 кг

Репутация **Розыск**

Карма **Общая карма** **Разное**

3 ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тело	5	**Сущность**	5,5
Проворство	6	**Магия / Резонанс**	
Реакция	6	**Инициатива**	10 + 1D6 (4)
Сила	6	**в Матрице**	
Воля	4	**в астрале**	
Логика	4	**Самообладание**	6
Интуиция	4	**Проницательность**	8
Харизма	2 (5)	**Память**	8
Преимущество	5	**Поднятие тяжестей**	11
Очки преимущества	⬡⬡⬡⬡⬡⬡	**Перемещение**	10/15/+1
Безоружный	12	**Значение защиты**	9 (6)

7 НАВЫКИ

Навык	УР	ХАР	НК	Тип
Атлетика	3	П	9	А
Ближний бой	3	П	9	А
Внимание	3	И	7	А
Инженерное дело	2	Л	6	А
Вскрытие замков	+2	П	10	А
Скрытность	3	П	9	А
Команды городских боёв				Э
Производители огнестрельного оружия				Э

Навык	УР	ХАР	НК	Тип
Стрельба	6	П	12	А
Убеждение	2	Х	4	А
Экзотическое оружие (гарпун)	3	П	9	А
Системы безопасности				Э
Уличные банды				Э

8 АУГМЕНТАЦИИ

Аугментация	Рейтинг	Параметры	Сущность
Киберглаза	2	Смартлинк	0,2
Ускорители реакции	1		0,3

9 УДОСТОВЕРЕНИЯ / УРОВЕНЬ ЖИЗНИ / СРЕДСТВА

Основной уровень жизни

Нюйены 3 500 ¥ **Лицензии**

Поддельные удостоверения / Уровень жизни альтер эго / Средства / Лицензии

ПЕРСОНАЖ Руд

ИГРОК

ПРИМЕЧАНИЯ

БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

10

Основная броня Армированная куртка ЗЩТ +4

Основное дистанционное оружие «Арес Дезерт Страйк» (снайперская винтовка)

СУ 5ф **РС** КО/ДО **Вплотную** 3 **Близкая** 10 **Средняя** 10 **Дальняя** 10 **Экстремальная** 10

Приспособления: боезапас 14 (о), съёмный оптический прицел, амортизатор.

Дополнительное дистанционное оружие «Арес Предатор VI» (тяжёлый пистолет)

СУ 3ф **РС** КО/ДО **Вплотную** 10 **Близкая** 10 **Средняя** 8 **Дальняя** – **Экстремальная** –

Приспособления: боезапас 15 (о), смартган.

Основное оружие ближнего боя Меч (клинок)

СУ 3ф **Вплотную** 9

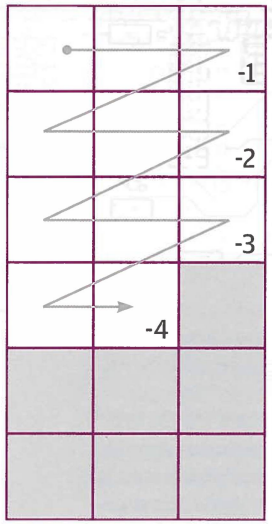
Дополнительное оружие ближнего боя Кулаки

11

СУ 2о **Вплотную** 12

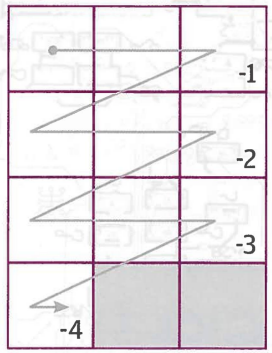
СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Счётчик здоровья



Персонажи выдерживают 8 + (Тело/2, с округлением в большую сторону) физического урона. Закрасьте лишние ячейки.

Счётчик оглушения



Персонажи выдерживают 8 + (Воля/2, с округлением в большую сторону) урона от оглушения. Закрасьте лишние ячейки.

За каждые 3 урона в любом счётчике бросайте на 1 кубик меньше при проверках. Штрафы из обоих счётчиков складываются.

12

КАЧЕСТВА

Качество	Примечания	Тип
Живучесть, Инфразрение, Неловкость в общении, Подкожные наросты, Устойчивость к боли		

13

ЗНАКОМСТВА

Имя

Джимми Вителло, менеджер в «Металлургической компании Макса», бывший член мафии.

ПРОВЕРКИ

Когда вы совершаете действия, итог которых нельзя предугадать, выполняется проверка. Вы берёте набор кубиков, бросаете их и смотрите на получившийся результат — насколько успешны ваши действия. Два основных типа проверок: **обычные** и **встречные**.

ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Вы бросаете ваш набор кубиков, считаете успехи и сравниваете это значение с порогом успеха, который определяет ведущий. Пример обычной проверки:

СТРЕЛЬБА + ПРОВОРСТВО (3)

НАВЫК — СВЯЗАННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА — ПОРОГ УСПЕХА

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Две стороны (как правило, персонаж игрока и персонаж или объект ведущего) бросают кубики и сравнивают число успехов. У кого больше, тот побеждает.

Пример встречной проверки:

СКРЫТНОСТЬ + ПРОВОРСТВО против ВНИМАНИЕ + ИНТУИЦИЯ

НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЙСТВУЮЩЕГО — НАВЫК И ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩЕГО

9. НЕ В ДЕНЬГАХ СЧАСТЬЕ...

Что вы будете делать в ночном клубе: угостите всех и оставите тысячу нюйен бармену — или переберёте бесхозные кредстики, пытаясь понять, где ещё осталось немного электронных денег? Впрочем, чаще всего бегущие перебиваются между этими состояниями, живя то как короли, то как церковные мыши.

10. БОЕВОЙ ПОТЕНЦИАЛ

Вы можете иметь целый арсенал оружия и брони, но у вас всегда будут любимые предметы. Ухаживайте за ними. Любите их. Дайте им имена.

ЭТАПЫ БОЯ

На последней странице вы обнаружите таблицу **«Этапы боя»**, в которой описано, как набирать кубики и выполнять встречные проверки, как наносить и принимать урон.

11. СЧЁТЧИКИ СОСТОЯНИЯ

Если вы думаете, что у вас получится выжить в Сиэтле, не получив ни одной пули, удара или огненного шара, среди бегущих вам не место. Счётчики состояния помогут вам отследить, какой ущерб получает ваше тело и сознание и его последствия.

12. КАЧЕСТВА

Не замечали, что вы постоянно ломаете всякие предметы? А когда из раны льётся кровь, вы не чувствуете боли? Или, может, вы никогда не болеете? Плохие или хорошие, это ваши врождённые качества, и вы никуда от них не денетесь.

13. ЗНАКОМСТВА

Это те, кого вы знаете. Быть может, кто-то из них согласится спрятать вас на денёк или поделиться информацией.

14. СНАРЯЖЕНИЕ

ДОСЬЕ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Если спросить Руда, откуда он, тролль пожмёт своими громадными плечами и ответит, что не знает, — и не соврёт. Руд вообще много чего не знает: например, своё настоящее имя, как он вырос, когда стал бегущим. Он помнит только последние четыре года, прошедшие с тех пор, как он очнулся в уличной клинике в Чикаго. Тролль догадывается, что его родина — Конфедерация Американских Штатов, поскольку говорит с южным акцентом. Он взял себе имя Руд, потому что в одном из остаточных воспоминаний некто называет его рудиарием и награждает деревянным мечом. Тролль выяснил, что в Древнем Риме этот статус вместе с символическим мечом давали гладиатору, получившему свободу, но оставшемуся на арене. Деревянный меч— единственное, что осталось у Руда из прошлой жизни, и поэтому он постоянно носит его с собой.

ВАЖНЫЕ ЗНАКОМСТВА

- **Джимми Вителло,** менеджер в «Металлургической компании Макса», бывший член мафии.
- **Мама Точка,** владелица «Оружейной Би-Би-Си».
- **Хез,** поверенный банды Выжигателей в Андеграунде.

Ясное дело, что, не зная, как и почему он оказался в Чикаго, Руд не хотел здесь оставаться. Он устроился в отряд контрабандистов охранником и колесил с ними по миру. Но было одно место, куда Руд возвращался из раза в раз: Сиэтл. Пожалуй, там он отдыхал чаще, чем во всех городах западного побережья, вместе взятых. В один из таких дней в баре Андеграунда он случайно встретил мисс Миф. Она предложила Руду присоединиться к её команде бегущих, и тролль решил: почему бы не задержаться.

МАНЕРЫ И ПРИНЦИПЫ

Взрыв мозга (буквально, не фигурально) повредил память Руда, но его способности остались при нём. «Бывший гладиатор» в бою ведёт себя соответствующе: атакует жёстко и в лоб. Руд предпочитает орудовать мечом, кромсая противников на куски, и в то же время служит «живым щитом» для своих соратников. Не то чтоб они за ним прячутся: просто он прёт, как танк, и им ничего не остаётся, кроме как идти за ним.

Если же ситуация требует огня, Руд будет стрелять, благо что проблем у него с этим нет. У него всегда с собой

Кроме того, тролль с большим удовольствием использует бронебойные и разрывные снаряды. Руд не особо любит церемониться; для него «нанести несмертельный урон» — это «отнять ногу ниже колена».

Тем не менее нельзя сказать, что Руд всегда бросается в глаза. Он даже умеет действовать скрытно… в смысле не «пройти незаметным», а «перебить всех, пока не заметили». Вообще, он двигается на удивление тихо для своих размеров, а его огромные пальцы невероятно ловко обращаются с отмычками.

ПОДСКАЗКИ ПО ОТЫГРЫШУ

Руд плевать хотел на то, что думают и чувствуют другие. Жизнь на улицах закалила тролля ценой эмпатии, а вместе с памятью он утратил и представления о жалости и сострадании. Так что, как правило, Руд не выбирает слова и не стесняется в выражениях. Как следствие, Руд действует исключительно в своих интересах, хотя это ещё ни разу не мешало ему в «карьере» бегущего. Это не значит, что Руд постоянно ищет, кого бы повыгодней предать. Он понимает, что стабильная работа в сотрудничестве с профессионалами идёт ему только на пользу. Однако тролль не привязан к своим коллегам по ремеслу, для него работа с командой мисс Миф — лишь временное занятие. Остаётся лишь гадать, какие у этого могут быть последствия.

ЛЮБИМЫЙ ДОСУГ

- Зависать на сайтах любителей оружия в поисках

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

ВСТРЕЧА С МИСТЕРОМ ДЖОНСОНОМ

Как и многие другие задания, это начинается со звонка мисс Миф — вашего посредника. «Похоже, вы пробились в высший эшелон, — говорит она. — Вам предлагает работу мистер Джонсон — вообще-то он мистер Сату — из „большой десятки" мегакорпораций». Миф договорилась о встрече завтра вечером в «Носороге» — одном из лучших ресторанов с орочьей кухней в Центре. «Только без глупостей, хорошо? В Центре полно Рыцарей, так что не смейте меня компрометировать», — напоминает она всем.

Руд начеку уже сразу после выхода на улицу. Да, ресторан недалеко от Андеграунда Сиэтла — он же орочий Андеграунд, — но формально он всё-таки в Центре, а «Странствующие рыцари» не любят, когда по их драгоценному Центру разгуливают тролли. У высокого роста есть по крайней мере одно преимущество: становится легче выискивать в толпе их фирменные чёрные жилеты. Как и следовало ожидать, они дежурят на самой границе с Андеграундом. Какой-то начальник Рыцарей, видимо, решил, что таким образом его организация охраняет Андеграунд, но для Руда ситуация выглядит иначе — скорее, это предупреждение для контрабандистов, чтобы те не совались на ничейную территорию.

Когда команда прибывает на место, они видят, что мистер Сату — японец средних лет, на вид канонический представитель мегакорпорации. Сату предлагает бегущим сесть и заказать напитки. Когда их приносят, он посвящает команду в курс дела. Конкуренты мегакорпорации «Арес Макротехнолоджи» хотят выбить её с оружейного рынка. Сату узнал, что «Арес» хранит в Сиэтле данные о замороженных исследовательских проектах. Он хочет, чтобы бегущие украли эти данные с сервера, прикреплённого к «Арес Плаза» в Эверетте. Сату предлагает 10 000 нюйен каждому, половину вперёд — по обычаю бегущих.

Когда Ю (Руд зовёт его Эльфёныш) поворачивается к команде, Руд пожимает плечами: работа как работа, ничего особенного. Если у Эльфёныша получится уболтать Сату ещё на тысячу-другую, то хорошо, а сам он просить не собирался — десяти кусков достаточно, чтобы оплатить счета и пожить в своё удовольствие, большего и не нужно.

ПЛАНИРОВАНИЕ И ПОДГОТОВКА

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Зипфайл: декер, дварф
Руд: уличный самурай, тролль
Эму: риггер, человек
Ю: диверсант/харизматик, эльф
Мисс Миф: посредник, тролль
Фростбёрн: боевая волшебница, орк

Руд говорит, что хочет осмотреться в поисках «Странствующих рыцарей». Ведущий назначает проверку с кубиками Внимание + Интуиция. Руд получает 6, 4, 5, 6, 2, 2, 6: четыре успеха. Рыцарей разглядеть проще простого: в конце концов, именно «видимое присутствие» подчёркивает (по их мнению) их авторитет. В данной ситуации Руд замечает трёх полицейских возле прохода в Андеграунд.

Затем Руд хочет знать, не принёс ли мистер Сату на встречу оружие. Он снова бросает кубики Внимание + Интуиция и получает 6, 6, 5, 1, 1, 4, 2: три успеха. Этого достаточно, чтобы он рассмотрел спрятанный пистолет у Сату.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Теперь каждому члену команды предстоит необходимая подготовка. Руду поручено проверить отель напротив здания «Ареса», где они с Фростбёрн будут стоять на стрёме. Ему нужно подняться на крышу, но он не может просто стать невидимым и взлететь, как ФБ, или стереть записи с камеры, как Зип, или заболтать охранников, как Эльфёныш. Нет, думает он, придётся делать всё «по-нашему, по-трольему»: взбираться с помощью верёвки и кошки.

Сначала Руд выжидает наступления темноты, в которой сам он отлично ориентируется благодаря киберглазам. Когда на дворе совсем стемнело, Руд собирает свой гарпун, карабины, верёвки и прочие приспособления, которые носит «на всякий случай», и направляется в Эверетт. Тролль оставляет байк в переулке неподалёку от отеля и оглядывается вокруг в поисках охранников и камер. Ничего не обнаружив, он достаёт из сумки гарпун, целится и выстреливает кошку. Несколько секунд спустя сверху раздаётся характерный лязг.

Руд осмотрительно испытывает верёвку и убеждается, что она выдержит его вес. Затем, немного порывшись в телефоне, он включает «Преступное время», чтобы стало веселее. С орк-роком в ушах Руд начинает взбираться по стене. Он кайфует от того, что можно, наконец, выпрямиться и размяться: чаще всего приходится ходить сгорбившись. Когда Руд видит край крыши, он даже жалеет, что здание отеля не такое уж высокое.

С другой стороны, нет смысла затягивать с выполнением работы. Руд находит глазами окна двадцать пятого этажа «Арес Плаза», где располагается нужный Эльфёнышу сервер. Стёкла, на его взгляд, обычные, неукреплённые, а значит, пуля из его винтовки войдёт в потолок, а не срикошетит в голову наёмного раба, — Миф будет довольна. К тому же Руд считает забавным использование оружия «Ареса» против самой компании. Тролль фотографирует коммуникатором несколько окон, наиболее подходящие для выбивания. Наконец, он перекидывает ноги через край крыши, цепляет карабин и съезжает вниз. Остаётся надеяться, что на верёвку никто не обратил внимания…

БЛИЖЕ К ДЕЛУ

Подготовка завершена, команда готова выдвигаться на задание. Настало время бегущих в тени! Руд и Фростбёрн прибывают на позицию задолго до Ю. Под прикрытием магической невидимости тролль замыкает магнитный замок на двери отеля, ведущей к лестнице

Прежде чем подняться на крышу, Руд бросает кубики Внимание + Интуиция, чтобы воспользоваться своим знанием о системах безопасности и попытаться обнаружить камеры и охранников, которые могли бы заметить его. Он получает 5, 6, 4, 3, 3, 6, 2: три успеха. Ведущий сообщает, что ничего такого вокруг нет, так что Руд спокойно достаёт свой гарпун и выстреливает кошку наверх. Для этого он бросает кубики Экзотическое оружие (гарпун) + Проворство и получает 5, 1, 3, 3, 1, 5, 2, 1, 6: три успеха. Этого достаточно, чтобы крюк надёжно зацепился. Чтобы подняться на крышу, Руду нужно выполнить несколько проверок с кубиками Атлетика + Сила, причём каждая из них считается сложным действием. Благодаря оборудованию Руд может продвигаться на 1 метр за каждый успех. К счастью, у тролля сильные и длинные руки, а также удачные броски, так что он довольно быстро поднимается на крышу здания.

На крыше Руд сообщает ведущему, что хочет найти, по каким окнам здания лучше всего стрелять, если план пойдёт не по идеальному сценарию. Ведущий назначает проверку с кубиками Внимание + Интуиция, результат — три успеха. Ведущий говорит, что стёкла в здании хорошие, но всё-таки не бронированные: их можно выбить залпом из оружия, не говоря о взрывчатке.

Спуск с крыши требует трёх последовательных проверок с кубиками Атлетика + Тело (2). Все три броска оказываются успешными. Если бы хоть один бросок был неудачным, Руд бы сорвался и получил некоторое количество оглушающего урона от падения.

Чтобы вскрыть замок, Руд бросает кубики Инженерное дело (специализация Вскрытие замков) + Проворство. Он получает 3, 1, 5, 6, 4, 4, 2, 1, 5, 1: три успеха. Это больше, чем рейтинг замка, поэтому замок поддаётся.

ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

прошло гладко, но томительное ожидание действует Руду на нервы, поэтому втайне он хочет, чтобы что-то пошло не так.

Скука только-только успевает настигнуть Руда, как он слышит в наушнике голос Эльфёныша: переходим к плану Б. Осклабившись, тролль прицеливается — он-то знает, что в затворе не простая пуля, а разрывная. Он нажимает спусковой крючок, и пуля оправдывает потраченные на неё нюйены: стекло разлетается на тысячи осколков.

Руд убеждается, что за Ю никто не гонится, собирает винтовку и бежит снова открывать замок, пока Фростбёрн подтягивает эльфа по воздуху. Все вместе они покидают крышу, затем отель и, наконец, район.

Хоть окно и лёгкая цель, поскольку неподвижная и огромная, Руд всё-таки должен выполнить проверку стрельбы, ведь стекло прочное и находится далеко. Сперва тролль изучает карту своего оружия и просит ведущего добавить к броску 1 кубик, поскольку винтовка оснащена оптическим прицелом. Ведущий соглашается и сообщает, что окно находится на средней дистанции, поэтому значение атаки — 10. Руд бросает кубики Стрельба + Проворство (с дополнительным кубиком за прицел) и получает 1, 5, 4, 5, 3, 5, 2, 4, 5, 2, 3, 4, 3: четыре успеха. Базовая сила урона винтовки — 5 ф, но Руд убеждает ведущего, что, поскольку он стреляет разрывными патронами, можно увеличить этот показатель до 6 ф. Ведущий соглашается, итоговая сила урона — 10 ф. Ведущий решает, что от такого выстрела стекло разбивается вдребезги.

Разблокировать магнитный замок можно так же, как и ранее: Инженерное дело (специализация Вскрытие замков) + Проворство. Руд получает три успеха и открывает дверь.

ОПЛАТА

Наконец, время получить обещанную награду! Ю звонит по коду коммуникатора, оставленному мистером Сату, и назначает встречу. Радостный момент слегка омрачён напряжённым ожиданием: дело в том, что «мистеры Джонсоны» то и дело кидают бегущих, убивая их вместо оплаты. Но на этот раз всё проходит гладко, и бегущие выходят из ресторана с полными кредстиками. Более того, мистер Сату обещал, что в будущем обратится к ним ещё разок-другой…

Осторожные игроки могут совершить проверку с кубиками Внимание + Интуиция, чтобы исключить засаду. Но если ведущий уверяет, что заказчик честный, это необязательно делать — можете забирать честно заработанные нюйены!

ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ РУДА